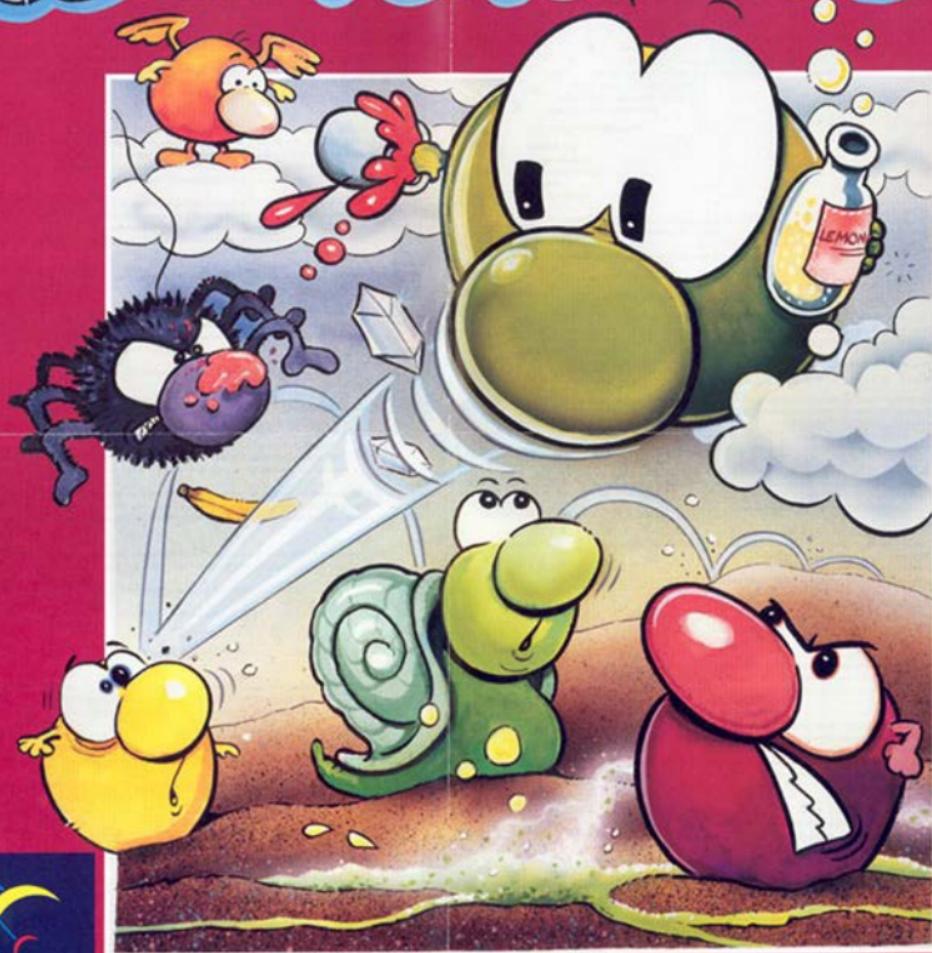


# Cloud Kingdoms



MILLENNIUM

Light Years Ahead

EmuMovies

# CLOUDkingdoms

A game for the Amstrad ST, Commodore Amiga, Commodore 64 and  
BBC PC  
and compatibles from Beam Software

Game Design by Dene Carter of Electrify.

CBM 64 programming by Dene Carter.

ST and Amiga programming by John Gibbons and Wing Lin of Beam Software.  
PC programming by Tony Beckett of Beam Software.

CBM 64 graphics by Dene Carter.

ST/Amiga and PC graphics by Paul Docherty.

CBM 64 music and sound effects by Dene Carter.

ST and Amiga music and sound effects by David Whitaker.

Package and instruction design by Simon Smith at Dazzling Bear.

Package artwork by John Seydel.

Documentation by Tony Beckett.

Published by Millennium Label.

© MILLENNIUM ELECTRIFY 1990.

MILLENNIUM  
Chancery House  
107, St Pauls Road  
Islington  
London N1 2NA

© Copyright subseries with MILLENNIUM and Electrify in all software, documentation and artwork.  
All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means.  
This software is sold on the condition that it shall not be hired or lent without the express written permission of MILLENNIUM.

## Talent wanted - Apply within!

If you have some software that you feel we may be interested in, then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest of confidence. Please mark off submissions for the attention of Tony Beckett or our London address.

## Loading Instructions Atari ST and Commodore Amiga

Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched on for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computer's memory. This will kill a virus if one is present.

Insert the Cloud Kingdoms disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

## IBM PC and compatibles

1. Insert the Cloud Kingdoms boot disk into the drive and from the MS-DOS prompt, select the correct drive specifier.

2. Type **CD** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

## CBM 64 on tape

1. Switch your computer on and insert the Cloud Kingdoms tape into your C64 cassette player.

Rewind the tape to the beginning.

2. Hold down the **SHIFT** key and press **RUN/STOP**.

3. Press **PLAY** on your cassette player. The game will now begin to load.

## CBM 64 on disk

1. Switch your computer on and insert the Cloud Kingdoms disk into your C64 disk drive.

2. Type **LOAD "A:1** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

There was only one thing for Terry to do. He would have to go and get them back himself. He climbed into his super giant sky-scraper and flew way up into the Clouds to the once happy land of the Cloud Kingdoms. But the evil Baron von Bonset had used the magic of Terry's crystals to turn all of the Happy Cloud Fairies into Bad Insect Monarchs and Giant Raging Blackbeats. The Baron had known that Terry would try to get his Magic Crystals back and had laid many traps to stop him. Can you defeat the evil Baron's "traps"? Will you be the winner?

## Hero wanted - apply here!

You must help Terry to collect all of the crystals hidden in each Kingdom. As you start the game you will be given a choice of which Kingdom to go for first. There are fifteen Kingdoms in the CBM 64 version and thirty-two Kingdoms in the ST, Amiga and PC versions. To select a Kingdom, press **left** whilst pointing at a Kingdom. Four Kingdoms surround you at the start. We recommend that beginners start on the Cloud Kingdom to get into the swing of the game.

Note that when you have completed a Kingdom, you will return to this part of the game to select a new Kingdom. Kingdoms that have already been completed by you will be marked with a flag or a cross depending on which version you are playing. It is possible to select one of these Kingdoms and you will be repositioned at that Kingdom if you had just completed it. Using this method it is possible to backtrack through the Kingdoms and change your route through them.

When you start each Kingdom, Terry will illuminate an screen in front of you. By pressing fire this can make him bounce. Each computer version has a different status panel:

**On the CBM 64**, the two digit number between the **CLOUD KINGDOMS** text is the clock which counts down. Below this is your score (the eight digit number). To the left of your score are the number of keys earned (this is always reset to zero at the beginning of each Kingdom). To the right of your score are the number of crystals that are left to collect in this Kingdom. Finally, at the bottom of the panel is your energy level bar. If this ever runs out, Terry will start to knock and if it ever runs out, you're dead!

**On the ST, Amiga and PC**, the two digit number above the **CLOUD KINGDOMS** text is the clock which counts down. Below this is your score (the eight digit number). To the right of your score are the number of crystals that are left to collect in this Kingdom. At the bottom of the panel is your energy level bar. If this ever runs out, you're dead! If you press **left** or **right** keys, these will be shown in the bottom right hand corner of the status panel (this is always reset to zero at the beginning of each Kingdom).

The clock will start on forty-nine Manukas (a time unit of about four Earth seconds) and will count down. If the clock reaches zero, the game will end. Every time you complete a Kingdom you will gain twenty Manukas. You can also top-up your time limit by collecting clocks - each one of these will add five Manukas to the clock. Every time you die, the Manukas falling down a hole or having your energy drained, you will lose ten Manukas on the clock and will reappear at the beginning of the Kingdom.

Scattered around the Kingdoms you will find keys. These may be used to open a door by simply looking at a locked door and pressing you a key - pressing fire.

Inside **Ice Blocks** (these vary between computer formats) will drain your energy if you come into contact with them and they should be avoided at all costs. This can be done by jumping over them. Some levels have acid pools on the floor which also drain your energy if you touch them. It is best to jump over these as well - if you can!

There are various other objects lying around each Kingdom which can be collected to help you. These are:

### Fizzy Pop Bottles

These will help you recharge your energy bar to maximum.

### Paint Pots

that enable you to draw magic bridges across huge gaps and holes in the ground. This is very useful as it enables you to fly over walls and large holes in the ground. Be careful that if you don't get caught in a room without an exit or will have to reset the level (see Controls). Once you're in or of a room as you pass over a wall either, or you will lose a life. Wings are the only collectables which don't disappear when you use them.

### Wings

enable you to fly above the ground for a great Manuka. This is very useful as it enables you to fly over walls and large holes in the ground. Be careful that if you don't get caught in a room without an exit or will have to reset the level (see Controls). Once you're in or of a room as you pass over a wall either, or you will lose a life. Wings are the only collectables which don't disappear when you use them.

### Shields

will make your eyes stink and you will be impervious to attack from monsters that inhabit the Kingdoms. However, you will not be able to open doors in this state. The shield's effect wears off after about four Manukas, so be quick!

### Fruit

(not available on all computer versions) will make you 'Super Drunk', as we don't pick it up or will just eat it or control it.

### The Secret Door

(not available on all computer versions) must be found if you wish to enter the magic crystal chambers for more bonus points.

There are various other landscape features that will affect you in each Kingdom, including floors that fall out from beneath you (you will just have to find out where these are; slippery toy floors, repeating piston bumpers, directional thunder thighs, magnetic cushion tiles and more to discover).

## The Controls

Use a joystick for movement and press **Fire** to jump. CBM 64 players should use a joystick in Port One. PC Players can also define the keyboard controls if they do not own a joystick.

Fire game Press	CBM 64 RUN/STOP	ST/Amiga P	PC & compatibles P
--------------------	--------------------	---------------	-----------------------

When in Pause mode, use the **R** key to reset a Kingdom back to how it was when you first started it. It will cost you five Manukas to use this function and is best used only when you are totally stuck. You can also quit from the game in Pause mode by pressing **Q**. On the CBM 64 there is a further option to change Terry Ball's colour by pressing the Commodore sign key whilst in Pause mode.

Ein Spiel für den Amiga ST, Commodore 64 und IBM PC und Kompatibile — von Millennium.

Spieldesign von Dave Carter von Electralitye

CBM 64 Programmierung von Programmierung von Dave Carter

ST und Amiga Programmierung von John Gibbons und Wing Lin, Trilogy

PC-Programmierung von Stephen Grand of Breakaway

ST und Amiga Sounddesign von Paul Carter

ST Amiga und PC Sprach von Paul Carter

CBM 64 Musik und Soundeffekte von Dave Carter

ST und Amiga Musik und Soundeffekte von David Whittleter

Verpackungsdesign von Steven Smith, Dancing Bear

Verpackungs-Artwork von John Smith

Originalillustrationen: Tony Beekwilder

Herstellungsgeschenk von Millennium

© MILLENNIUM Electralitye 1990

MILLENNIUM  
Chancery House  
107, St Pauls Road  
LINGTON  
LONDON  
N1 2NA

Alle Software, Dokumentation und Artwork ist urheberrechtlich geschützt. © Copyright MILLENNIUM und Electralitye. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software darf weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder verbreitet werden. Die Software wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von MILLENNIUM lizenziert werden wird.

### T A L E N T E G E S U C H T - B I T T E M E L D E N

Wenn Du das eine oder andere Programm geschrieben hast, von dem Du meinst, es könnte uns interessieren, dann sende uns es unverbindlich an unsere Anschrift in London, atm.: Tony Beekwilder. Sie gehen damit eine Verpflichtung einer Veröffentlichung durch Legionen ein. Alle Einsendungen werden höchst verdeckt behandelt.

### L a d e a n l e i t u n g e n

#### Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer ausschalten und alle unruhigen, Zugesetzten vom System trennen. Wimpernlinien, den Computer ausschalten und alle Tasten freigeben, um dann diese Weise einen Virus, der sich möglicherweise im Amiga-Computer eingeschlichen hat, zu untersuchen.
2. Cloud Kingdoms zu laufen, Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird nun geladen. Belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

#### IBM PC und Kompatibile

1. Cloud Kingdoms auf dem Laufwerk legen und nach dem MS-DOS-Startschuss den Kartenbeschleuniger des Laufwerks einschalten.
2. Diskette eingesetzt und RETURN drücken. Dadurch beginnt das Spiel zu laden.

#### CBM 64 — Kassettenversion

1. Computer ausschalten und Cloud Kingdoms Kassette in das CBM-Kassettengerät einstecken. Das Band ganz zurückspulen.
2. SHIFT-Taste herunter und RUN/STOP drücken.
3. Die PLAY-Taste des Kassettengerätes drücken. Dadurch wird die Ladeproduzur gestartet.

#### CBM 64 — Diskettenversion

1. Computer ausschalten und Cloud Kingdoms Diskette in das Laufwerk einlegen.
2. LOAD "T" A1 eingesetzt und RETURN drücken. Das Spiel wird geladen.

Terry war ein kleiner, grüner, niedlicher Ball mit Gummibüchsen. In seinem Hinterkopf hatte er einen Zettel, auf dem stand: "He! Terry! Ich brauche alle Deine magischen Kristalle und ich habe sie ins Land von Cloud Kingdoms gezaubert, um dort mit ihrer Energie die Weltkraften zu verhindern und zu zerstören. Dein Königreich wird Du mir noch niemals wiedersehen. Unterstehen! Der schreckliche Baron von Banan!"

Für Terry gab es nichts. Er mußte hingehen und sich die Kristalle eingeschlagen zurückholen. Also klebte er in seinem grünen Superheldenkostüm und flüchtete sich in die Wälder des Landes der Cloud Kingdoms, um die Kristalle zu holen. Doch der schreckliche Baron von Banan hatte die Zauberkunst von Terry-Krönchen dazu benutzt, um die glücklichen Wohntiere in garstige, insektenähnliche und riesige rollende schwere Bälle zu verwandeln. Der Baron hatte gewollt, daß Terry versuchte, wieder Krönchen zu holen, und hatte ihm durchzauberte Fäden für den ausweichen. Wird er es geschafft, zurück zu holen, dann schreien die Bären den Meister zu siegen? Wird Du als Sieger aus der Geschichte hervorgehen?

### H e l d e n G e s u c h t ! B i t t e M e l d e n

Damit Terry holen kann, alle Krönchen in seine Tasche zu packen, darf er den verschiedenen Kriegerhelden versteckt sind. Bei Spätsaat kannst Du wählen, welches Meister Du zuerst besuchen willst. Die CBM 64 Version enthält dann 15, die Amiga ST, die Amiga und die PC-Versionen je 30. Des gewaltigen Kriegerhelden und den Passwörtern deszuliegen. Zu Anfang hat Dein Königreich eine leere Tasche. Anfangen sollten zunächst das Cloud Kingdoms zu erkunden, um schließlich den versteckten vertraut zu machen.

Wenn Sie ein Königreich abgeschlossen haben, kehren Sie in diesen Teil des Spiels zurück, um ein neues Reich auszuwählen. Bereits absehbarer Königreiche kann mit einer Fliege markiert, die je nach Version etwas unterschiedlich aussieht. Auf Wunsch kann auch ein solches, bereits durchgespielter Königreich neuhergestellt werden. Man beginnt dann am Schluß und kann seinen Weg zurückver-

folgen und andere Entscheidungen treffen.

Wenn Du ein neues Königreich in Angelt findest, erscheint Terry vor Dir auf dem Bildschirm. Mit dem Pfeilwinkel kannst Du ihn zum Höhen bringen. Jeder Computer hat ein etwas anderes Pfeilwinkel.

Auf dem CBM64 ist die zweiteilige Zeit zwischen den CLOUD KINGDOMS Tropf die Uhr, die amen die Cloudreiche zählt. Damit befindet sich Den Punktstand (je 8-stellige Ziffer). Links daneben sind die Anzahl der abgetragenen Schwerter (gewisse Nut für Anfang eines neuen Königreichs noch zu kommen sind. Und einschließlich, um die Anzahl der Kratzer, die in Komplexen nach anpassungswert sind. Ganz unten schriftlich ist der Energienstand. Wenn dieser auf Null steht, wird Du keinen neuen Einwohner des Schlosses werden, dieses in der unteren rechten Ecke verdecktes angezeigt. Ein Fehler wird jetzt zurückgesetzt, d.h. zu Anfang jedes Königreichs hast Du seine Schritte.

Auf dem ST, Amiga und PC. Achtung ist die zweiteilige Zeit über dem CLOUD KINGDOMS Uhr die Cloudreiche Uhr. Damit befindet sich der Punktstand (je 8-stellige Ziffer). Rechts neben dem Punktstand ist die Anzahl der Kratzer, die im Komplex nach anpassungswert sind. Ganz unten schriftlich ist der Energienstand. Wenn dieser auf Null steht, wird Du keinen neuen Einwohner des Schlosses werden, dieses in der unteren rechten Ecke verdecktes angezeigt. Ein Fehler wird jetzt zurückgesetzt, d.h. zu Anfang jedes Königreichs.

Die Uhr beginnt mit 99 Minuten (zum Zeichnen eines 4x4 Endmontages und steht nach unten gegen Null. Bei Einstellen von Null endet das Spiel). Jedermann, wenn Du ein Königreich hinter Dir bringst, erhältst Du einen Punktstand. Wenn Du einen Punktstand erhältst, erhältst Du einen Punktstand. Ein Punktstand von Ihnen aufnehmen. Eine Uhr bringt jeweils 3 Minuten. Jedermann, wenn Du einen Punktstand erhältst, erhältst Du einen Punktstand durch ein abgerundete Lücke oder durch Verlust aller Energie, verlierst Du 10 Minuten auf der Uhr, mehrere Minuten. Dies jedoch wieder am Anfang des Königreichs.

Obwohl versteckt kannst Du Schloss in der Hand und eine Bißgabeln. Terry aufsucht ansetzt, wird sie getötet, dann den Pfeilwinkel drückt.

Der Kampf mit Insekten und Billardkugeln (je nach Computer etwas unterschiedlich dargestellt) reduziert Deine Energie und sollte daher je passen verhindern, um besser durchzugehen. Manche Ebenen haben auch saure Tropfen, die ebenfalls Deine Energie reduzieren. Versuche, in kleinen Bogen dienterscheinungen.

Ferner gibt es eine Reihe von Objekten, die auf den verschiedenen Ebenen versteckt sind, und die Dir nützlich sein können, nämlich:

### Flaschen mit kohlehydratfreien Getränken

Zum Aufnehmen des Energienkonzentrates.

### Flasche

Mit dieser die magischen Brücken über Klüften und Löcher im Boden kannst. Solche Brücken kommt Du immer in der Blütezeit erkennen, und auftauchen nur in der Zeit, in der Terry und seine CLOUD KINGDOMS in weiß erscheinen soll. Bei ST, Amiga und PC mit magischen Stäben bedient ist.

### Fliegen

entfernen Du, Dich einen Sekundenbruchteil in die Lüfte zu entführen, was sehr schnell sein kann. Um Steuern und große Löcher zu überwinden. Aber aufpassen, daß Du Dich nicht in ein Gespräch ohne Ausgang verirrt, wenn du kommt Du durch Rückwärtsbewegen der Ebene wieder heraus (siehe Steuerung). Vermeide auch die Steuerung, um nicht in einen Pfeil zu laufen. Dies auch nach Gebrauch des kleinen Objekts, das nach Gebrauch nicht verschwindet. Dies ist das einzige Objekt, das nach Gebrauch nicht verschwindet.

### Schilde

Versteckt, daß Deiner Angreifer sich schließen und Du ungeschützt werden, wenn sie sehr schnell sein kann. Um Steuern und große Löcher zu überwinden. Aber aufpassen, daß Du Dich nicht in ein Gespräch ohne Ausgang verirrt, wenn du kommt Du durch Rückwärtsbewegen der Ebene wieder heraus (siehe Steuerung). Vermeide auch die Steuerung, um nicht in einen Pfeil zu laufen. Dies auch nach Gebrauch des kleinen Objekts, das nach Gebrauch nicht verschwindet.

### Fliegen

entfernen Du auf allen Computerversionen vorhanden) bringen Prämienpunkte mit.

### „OK“ Blasen

entfernen auf allen Computerversionen vorhanden) macht „sogenannte“ und nicht aufgezogen werden, und Du kommt nur durch Herunterklicken und jede Kante verlässt.

### Geheime Türen

(nicht auf allen Computerversionen vorhanden) mit gelöschten werden, wenn Du in die magischen Kristalle einsteigen willst, um mehr Prämienpunkte zu bekommen.

Gemeinsam gibt es eine Reihe von Objekten in der Landschaft, z.B. Bäumen, die sich plötzlich unter Dir öffnen, glitschige steile Flächen, existierende Hindernisse, Schubkästen, magische Saugnäpfe und vieles an dem mehr.

### Steuerung

Für die Richtungssteuerung verwenden Du den Joystick, zum Springen den FEUERKRAFT. CBM 64 Spieler sollten den Joystick über Steuerknüppel ansetzen. PC-Spieler können, wenn Sie keine Joysticks haben, auch die Tastatur verwenden.

CBM 64 ST/AMIGA PC und Kompatibile

Preise einzeln RUN/STOP P P

Preise einzeln RUN/STOP P P

Bei Passwörtern kann man mit der T-Test vermeiden, daß die Ebene in den Anfangszeit versteckt bleibt. Diese Funktion kann allerdings 3 Minuten, und man sollte sie nur in Notfällen verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Pausenmodus drückt die Q-Taste.

Auf dem CBM64 gibt es eine zusätzliche Option, mit der man Terry Farbe wechseln kann. Commodore-Taste mit Pausenmodus belangen.

